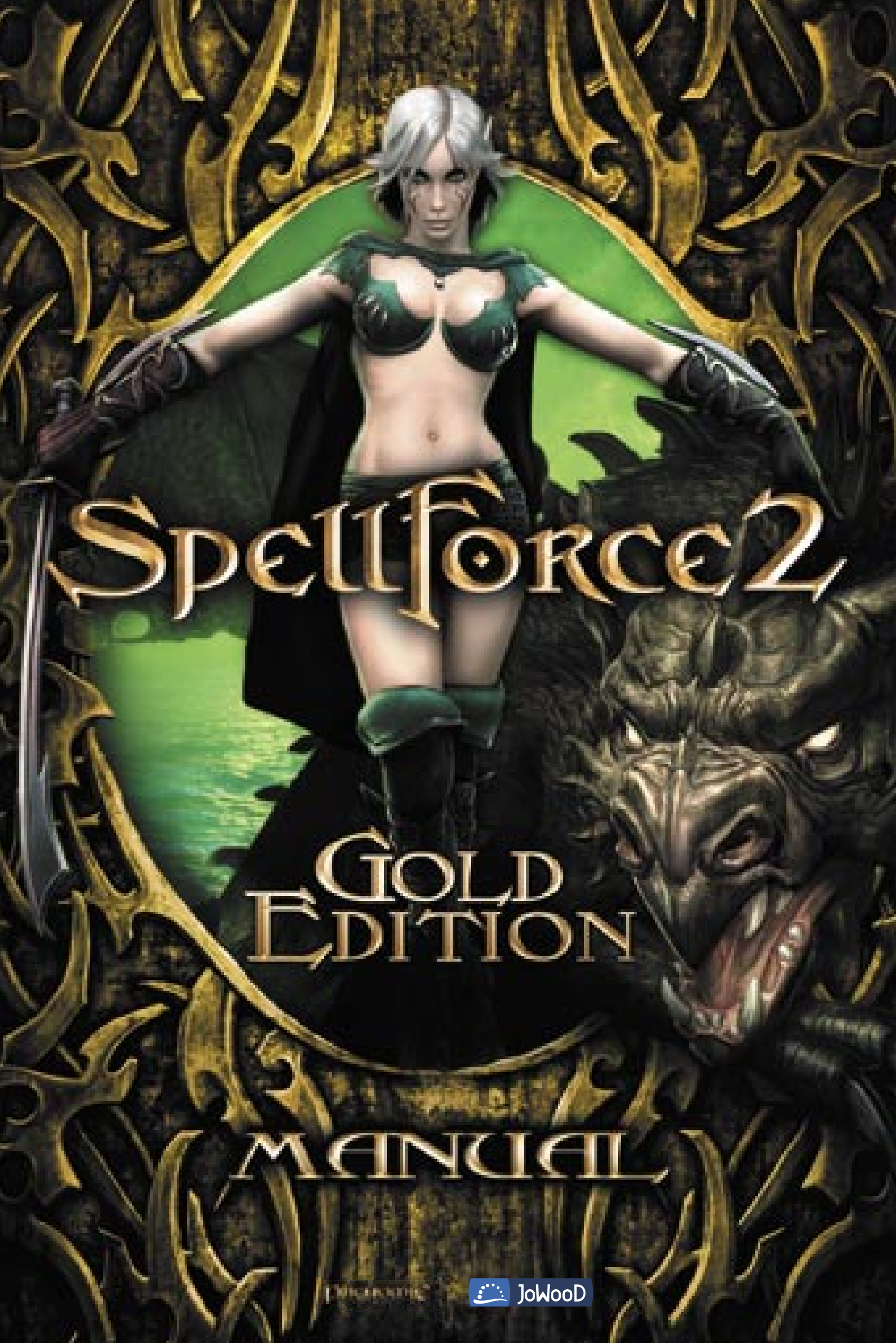

SpellForce 2
Gold Edition
Manual
JoWooD


SpellForce 2 Shadow Wars 4
SpellForce 2 Dragon Storm 56

Para Sascha,
que de corazón y con un compromiso
constante ha conseguido la creación de
SpellForce. Era demasiado pronto para
que nos dejara. Le recordaremos.

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „SpellForce 2 - Shadow Wars“: www.spellforce.com

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la consciencia con ciertos gráficos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar

tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE

¿Tienes problemas técnicos al instalar el software o estás atascado en el juego y no sabes qué hacer?

www.jowood.com/support

Ìndice

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA 4
ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE 5
1 Introducción 8
2 Instalación y comienzo del juego 10
2.1 Requisitos del sistema 10
2.2 Instalación 10
2.3 Comienzo del juego 10
3 Cómo jugar 11
4 Primeros pasos 11
5 Modos de juego 12
5.1 Campaña de un jugador 12
5.1.1 Empezar una campaña nueva 13
5.1.2 Continuar una campaña 13
5.2 Juego libre 14
5.2.1 Empezar un juego libre 14
5.2.2 Continuar un juego libre 15
5.2.3 Juego libre con varios jugadores 15
5.3 Modo escaramuza 16
5.3.1 Reglas especiales para las escaramuzas 16
5.3.2 Empezar una escaramuza contra el ordenador 16
5.3.3 Escaramuzas con varios jugadores 17
6 Navegación por el juego 17
6.1 Elementos principales de navegación 18
6.2 El inventario 20
6.3 El sistema "Clic&Luchar" 22
6.4 Mercaderes 22
6.5 Controles 23
7 Opciones 26
7.1 Juego 26
7.2 Gráficos 26
7.3 Audio 28
8 Jugar por Internet. 28
8.1 Requisitos para jugar por Internet 28
8.2 Crear una cuenta 29
8.3 El vestíbulo de Internet 29
8.4 Unirse a una partida por Internet 30
8.5 Crear una partida por Internet 31
8.6 Problemas de conexión 32
9 Jugar por LAN 33
10 Las facciones 33
10.1 El reino 34
Unidades del reino 35
Edificios del reino 37
10.2 Los clanes 39
Unidades de los clanes 40
Edificios de los clanes 42
10.3 El Pacto 44
Unidades del Pacto 45
Edificios del Pacto 47
Características y opciones adicionales del juego . . . 49
11 Créditos 52
ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL 78

1 Introducción

El día amaneció con tormenta. El aliento del aire cargado de sangre y cenizas se elevaba desde la batalla devorando los cielos en una oscura vorágine. Los cuerpos del Malar ondulaban hasta donde alcanzaba la vista.

Hirin espoleó su caballo lejos del círculo de luz provocado por el martillo con el que su hermano Niethalf dividió las hordas del Malar. Hirin trata de llegar al origen del río de cadáveres. El dios de la muerte y los sueños dirige su montura negra a través de los enemigos repartiendo justicia y llevándose la vida de aquéllos humanos responsables de toda esta locura.

Bajo los ardientes cascos de su corcel, el Malar se convierte en cenizas mientras la pesada hacha del dios oscila de izquierda a derecha sesgando los cuerpos de los monstruos como un péndulo inevitable. Su caballo recordaba un galeón mientras embestía criaturas hacia lo alto de una colina. Tras el jinete, la tormenta perforada por los rayos de su hermana de tormenta Elen, se desplazaba por la colina y brillaba en la capa del dios de la muerte como una negra llama alrededor de su armadura. Cuando por fin el dios y su montura alcanzaron la cima de la colina, Hirin miró a los ojos a Janus Malacay, el antiguo humano alquimista superior del Emperador Hyboric que ahora se proclamaba maestro de toda vida y muerte del universo entero.

El hombre tenía la mirada perdida, mientras la magia de sangre chorreaba de sus brazos abiertos, creando un Malar tras otro, otorgándoles la vida, para perderla pocos momentos después bajo el hacha de la deidad. Hirin avanzó con su caballo hacia el hombre en cuya mirada aún se percibía la burla con la que había desobedecido a los dioses y las leyes de la vida.

Uno de los seres caóticos del cielo, Ur el dragón, descendió hacia Hirin dispuesto a defender a su maestro. Pero el rayo de Elen alcanzó a la bestia desplazándola varios kilómetros antes de golpear el mar de criaturas como si se tratase de un meteoro. Y por vez primera, Hirin percibió el miedo en los ojos de Malacay. Los labios del alquimista parecían moverse tratando de formular explicaciones y pedir calma. Pero el hacha del dios sombrío se elevó bien alta en el cielo negro y descendió sin piedad destrozando y desgarrando la carne del blasfemo.

Y entonces el Malar empezó a gritar.

Alzaron sus viseras al cielo, vociferando por el dolor de su maestro gritos provenientes de un mar de bocas que producían un sonido similar al que haría el mundo si se partiera en dos de pronto. Y cuando la magia de sangre se detuvo, el Malar cayó. Sus cuerpos se disolvían en trozos sanguinolentos que la tormenta arrastraba junto con el eco mortal de sus gritos.

El campo de batalla quedó en silencio. La tormenta de Elen amainó y un viento gélido empujó las nubes negras permitiendo que la luz del sol iluminara los vestigios de la batalla. Los dioses rodearon al moribundo en cuyos labios cubiertos de sangre se dibujaba una sonrisa despectiva.

"¡Hacen falta todos los dioses de Eo para derrotarme! ¡Puedo morir en paz ya que vuestra creación siempre llevará mi marca! ¡El humano mortal que robó el secreto de la vida! ¡Incluso en el Río de las almas se escuchará mi risa!"

"No, Janus Malacay", dijo Ereon el sabio. "No tendrás ocasión de experimentar el sueño eterno. Más allá de las fronteras de la muerte te espera tu verdadero castigo. Mucho más cruel que todo aquello que tu mente enfermiza es capaz de imaginar. ¡Jamás descansarás en paz!"

En ese momento los dioses escucharon el débil aliento del dragón Ur, herido y debilitado, mientras trataba de acercarse a su maestro. Hirin se acercó amenazante y elevó su hacha cuando la voz de su hermano Ereon habló otra vez.
"¡Detente, hermano! Este primer nacido tan solo está cumpliendo su juramento de sangre. ¡La deshonra es castigo suficiente para él!"

Y así es como los dioses abandonaron a Malacay y al dragón Ur. El viejo dragón permaneció inmóvil escuchando los últimos suspiros de su maestro. Cada respiración parecía aliviar su corazón de una pesada carga. Pero entonces Malacay extendió su mano hacia él.
"¡Escúchame! Los dos seguimos vivos y por lo tanto debes permanecer fiel a tus vínculos."
El alquimista moribundo volvió a sonreír.
"Debes hacer un juramento final! ¡Un juramento que protegerá mi trabajo y mi línea de sangre para siempre! Escucha atentamente..."

2 Instalación y comienzo del juego

2.1 *Requisitos del sistema*

Mínimos
Intel Pentium ® IV a 1.5 GHz
512 MB de RAM
Tarjeta gráfica aceleradora 3D con 128 MB de RAM (compatible con GeForce 4 Ti o superior)
Windows ® 2000, XP, Vista 32Bit
5 GB de espacio libre en disco
Unidad de DVD
DirectX®9.0c

Recomendados
Intel Pentium ® IV a 2,5 GHz
1 GB de RAM
Tarjeta gráfica aceleradora 3D con 256 MB de RAM (compatible con GeForce 6600 GT o superior)
Windows ® 2000, XP, Vista 32Bit
5 GB de espacio libre en disco
Unidad de DVD
DirectX®9.0c

2.2 *Instalación*

Abre la unidad de DVD e introduce el DVD SpellForce 2 – Shadow Wars. Cierra la unidad. Si la función de "reproducción automática" está activada, el programa de instalación se iniciará automáticamente. Si no está activada la función de "reproducción automática", explora el contenido del DVD desde "Mi PC" o desde el "Explorador de Windows" y haz doble clic en el icono del DVD. Haz doble clic en el archivo "SpellForce2SW-Setup.exe" para ejecutar el programa de instalación.

Sigue las instrucciones en pantalla para instalar SpellForce 2 – Shadow Wars.

2.3 *Comienzo del juego*

Una vez instalado el juego, puedes ejecutarlo de varias maneras:

- Haz doble clic en el acceso directo a "SpellForce 2" del escritorio.
- Haz clic en el botón "Inicio", "Programas", "SpellForce" y "SpellForce 2". Luego haz clic en el icono "SpellForce 2".

- Abre el "Explorador de Windows" o "Mi PC" y ve a la carpeta "Spellforce 2". Una vez dentro, haz clic en el icono "SpellForce 2".

El juego se cargará pasados unos segundos. Luego se te pedirá que introduzcas la clave del DVD que podrás encontrar en la parte trasera de este manual o en la caja del DVD. Una vez que introduzcas la clave aparecerá el menú principal.

3 Cómo jugar

¡Bienvenido al mundo de SpellForce 2 – Shadow Wars! Aquí te encontrarás con umanos, enenos, elfos, orcos, trolls, bárbaros, elfos oscuros, gárgolas, sombras y otras criaturas. Deberás construir y destruir asentamientos y enviar tropas a la batalla contra la maldad. Aprenderás a utilizar poderes mágicos. Encontrarás nuevos amigos... y enemigos.

Este manual te ayudará a moverte por el mundo de SpellForce 2 – Shadow Wars. Te explicará las diferentes acciones que puedes realizar y cómo utilizarlas en el juego.

Siempre que utilicemos los términos "clic" y "doble clic", nos referimos al botón izquierdo del ratón. Si nos referimos al botón derecho lo especificaremos debidamente en el texto.

Si durante la partida no tienes claro la función de un determinado botón, puedes pasar el cursor del ratón por encima y un cuadro de texto te explicará el funcionamiento de dicho botón.

4 Primeros pasos

La forma más fácil de conocer SpellForce 2 – Shadow Wars es jugando. SpellForce 2 – Shadow Wars contiene un tutorial con toda la información necesaria.
Para jugar al tutorial, ejecuta SpellForce 2 – Shadow Wars tal y como se describe en la sección 2.3.
Una vez en el menú principal, haz clic en "Un jugador" y luego en "Campaña".

Puedes seleccionar el tipo de avatar (tu imagen representativa en el juego) que quieres utilizar.



Haz clic en “Masculino” o “Femenino” para seleccionar el género del avatar.
Puedes ver las diferentes cabezas disponibles para el avatar con ayuda de las pequeñas flechas a izquierda y derecha de la palabra “Cabeza”.
Introduce un nombre para el avatar en el campo “Nombre” y pulsa el botón “Comenzar”.
Sigue las instrucciones en pantalla para conocer todo lo que necesitas saber para navegar por SpellForce 2 – Shadow Wars.

5 Modos de juego

SpellForce 2 – Shadow Wars ofrece tres modos de juego diferentes: La campaña de un sólo jugador y los modos juego libre y escaramuza. Estos modos se explican en detalle en el siguiente apartado.

5.1 Campaña de un jugador

Desde aquí podrás sentir la experiencia de *SpellForce 2 – Shadow Wars* en una campaña épica y crear un avatar (tu representación en el juego) con el que vivirás incontables aventuras.

5.1.1 Empezar una campaña nueva

Para empezar una campaña de un jugador, selecciona el botón “Un jugador” en el menú principal, y luego el botón “Campaña”.

Si ya has comenzado la campaña, haz clic en el botón “Nueva”.

Puedes seleccionar el tipo de avatar (tu imagen representativa en el juego) que quieres utilizar. Haz clic en “Masculino” o “Femenino” para seleccionar el género del avatar.
Puedes seleccionar la cabeza del avatar con ayuda de las pequeñas flechas a la izquierda y derecha de la palabra “Cabeza” y poner un nombre al avatar en el campo “Nombre”.

En la parte derecha de la pantalla puedes ajustar el nivel de dificultad de la campaña y la configuración del tutorial.

Si no necesitas ninguna explicación sobre cómo jugar a *SpellForce 2 – Shadow Wars* desactiva el tutorial en “Desactivar”. Recomendamos activar el tutorial si juegas a *SpellForce 2 – Shadow Wars* por primera vez, incluso aunque hayas jugado a versiones anteriores como *SpellForce – The Order of Dawn*. El tutorial contiene información importante sobre las numerosas mejoras de *SpellForce 2 – Shadow Wars*.

Pulsa “Empezar partida” cuando hayas ajustado la configuración.

5.1.2 Continuar una campaña

Puedes continuar una campaña ya empezada de dos formas.

Puedes hacer clic en “Continuar campaña” directamente desde el menú principal y cargar automáticamente la última partida de la campaña que haya guardada. También puedes cargar una partida guardada diferente o cambiar a otro avatar. Para ello, haz clic en “Un jugador” y luego en “Campaña” en el menú principal. Si dispones de partidas guardadas con avatares diferentes puedes seleccionar el avatar que deseas utilizando las flechas que hay debajo de las imágenes del avatar. En el lateral derecho de la pantalla puedes seleccionar la partida guardada de cada avatar.



Pulsa "Empezar partida" para cargar la partida guardada seleccionada.

5.2 *Juego libre*

En este modo puedes empezar varias aventuras sólo o con hasta dos jugadores más. Aunque en el modo juego libre hay una historia de campaña, el objetivo principal es desarrollar tu avatar para que sea lo más poderoso posible. Aprender nuevas habilidades y coleccionar objetos es fundamental en este modo.

5.2.1 Empezar un juego libre

Si quieres probar este modo, haz clic en "Un jugador" desde el menú principal y luego en "Juego libre".
Selecciona el género y el aspecto del avatar para la partida libre y el mapa donde quieres jugar. En el campo "Facción" puedes determinar la facción a la que quieres pertenecer en el mapa seleccionado.

En Partida libre puedes jugar los mapas en el orden que prefieras. Ten en cuenta el nivel de rango en el que está basado el diseño de cada mapa.

En caso de que tu avatar no tenga el nivel adecuado, el mapa puede ser demasiado fácil o demasiado difícil. El nivel actual del avatar aparece bajo la imagen del avatar.
Recomendamos empezar a jugar en el mapa "La Guardia Occidental". Ahí encontrarás mucha información y misiones que pueden ser de utilidad en otros mapas.

Haz clic en "Comenzar partida" para cargar el mapa seleccionado.

5.2.2 Continuar un juego libre

Al contrario que en las campañas del modo Un jugador, no se puede guardar la partida en el modo Juoego libre. Aún así, el avatar se guarda automáticamente al salir del mapa. Existen tres maneras de salir del mapa: Tras una victoria, tras una derrota o al salir de la partida.
No tendrás ninguna desventaja incluso si te han derrotado en un mapa. El avatar siempre permanece vivo al final de cada mapa y mantiene todos los objetos y puntos de experiencia obtenidos mientras tanto.

Para continuar jugando con un avatar existente haz clic en "Un jugador" desde el menú principal y luego en "Juego libre". Elige el avatar que prefieras con los cursores, selecciona un mapa para explorar y haz clic en "Comenzar partida".

5.2.3 Juego libre con varios jugadores

La sección 8 "Jugar por Internet" y la sección 9, "Jugar por LAN" explican cómo empezar una partida LAN o por Internet y cómo unirse a una partida de estas características.

Ten en cuenta las siguientes características en los juegos libres con varios jugadores:

- Cuando un jugador recoge un objeto, los miembros del equipo reciben también el mismo objeto.
- Una vez completada una misión, sólo los jugadores que la hayan aceptado previamente recibirán la recompensa correspondiente.
- Cuantos más miembros de un equipo haya en un mapa, más numerosos y fuertes serán los enemigos.

5.3 *Modo escaramuza*

En este modo puedes jugar contra el ordenador o contra tus amigos por Internet o por una red de área local. El objetivo es destruir la base y las unidades de tu enemigo.
Puedes utilizar el avatar predeterminado o los avatares que hayas creado en el modo Partida libre, siempre y cuando hayan alcanzado el nivel superior (nivel 30).

5.3.1 Reglas especiales para las escaramuzas

Las escaramuzas son muy diferentes del modo Un jugador y de las Partidas libres:

- Un jugador pierde cuando no dispone de ningún edificio, avatar, héroe o titán.
- El avatar y los héroes no están presentes al comenzar la partida. Para convocarlos debes construir primero un "Altar de vida". Sólo puedes intercambiar héroes y avatares por recursos en estos edificios.
- Cuando un avatar o héroe muere, puede volver a la vida gracias a otros avatares o héroes mientras que no haya enemigos en los alrededores. La partida no termina si el avatar o héroe no ha resucitado en el tiempo suministrado. Sin embargo, para volver a convocar al héroe o avatar debes ofrecer de nuevo recursos ante un "Altar de vida".

5.3.2 Empezar una escaramuza contra el ordenador

Para empezar una escaramuza selecciona el botón "Un jugador" desde el menú principal y haz clic en "Escaramuza".

Para seleccionar un avatar predeterminado, haz clic en "Plantillas" y selecciona la plantilla que prefieras utilizando las flechas que aparecen bajo la imagen del avatar. Para seleccionar uno de tus propios avatares haz clic en "Avatares" y utiliza las flechas.

Selecciona el mapa que quieres jugar y haz clic en "Aceptar". Ten en cuenta que cada mapa de batalla permite un número máximo de enemigos diferente.

La pantalla siguiente es la preparación de la batalla.
Puedes elegir una facción y asignar facciones determinadas a los enemigos controlados por el ordenador. Si lo deseas, esta asignación puede ser aleatoria.



Puedes reducir el número de enemigos controlados por el ordenador si seleccionas "Cerrado" en la columna "Jugadores".

Haz clic en "Empezar partida" para comenzar la escaramuza.

5.3.3 Escaramuzas con varios jugadores

La sección 8 "Jugar por Internet" y la sección 9, "Jugar por LAN" explican cómo empezar una partida LAN o por Internet y cómo unirse a una partida de estas características.

6 Navegación por el juego

Este párrafo te proporciona información sobre las características avanzadas de *SpellForce 2 – Shadow Wars*. Para conocer la información básica sobre la navegación debes jugar primero al tutorial. También puedes leer la sección 4, "Primeros pasos".

6.1 *Elementos principales de navegación*

Ventana de equipamiento
Aquí puedes equipar al avatar y los héroes con diferentes objetos, seleccionar los hechizos activos y aprender habilidades.

Libro de misiones
Muestra información detallada sobre misiones principales y secundarias, abiertas o terminadas.
Ventana de equipamiento.

Teletransportador
Desde aquí puedes enviar el avatar a cualquier punto del camino activado, aunque se encuentre en un mapa diferente.

Recursos
Piedra, plata y leña

Grupos
Aquí se muestran los grupos definidos por el usuario. El sistema „Click & Fight" también funciona aquí.

Número actual de unidades militares y límite actual de unidades.

Número actual de trabajadores

Hora del día

Menú
Guardar, cargar, opciones...

Subida de nivel
Cuando el avatar o los héroes han subido de nivel y pueden aprender habilidades nuevas se mostrarán aquí.

Registro
Muestra todos los mensajes y diálogos anteriores.

Acciones Click & Fight
Si seleccionas un personaje o edificio, aquí puedes ver las diferentes acciones que puede realizar el avatar o los héroes seleccionados sobre este objeto (hechizos, habilidades especiales).

Comportamiento de las unidades
- Mantener posición
- Seguir
- Patrollar
- Explorar (no involucrarse en batallas)
- Asalto (atacar cualquier enemigo del camino)

Vista detallada
Muestra las unidades seleccionadas, permite más selecciones y ofrece información detallada.

Alternar entre edificios de producción
Seleccionar los diferentes edificios donde se producen las unidades.

Mapa general
Muestra edificios amigos y enemigos, lugares de interés para las misiones, mercaderes, puntos del camino y alarmas para diferentes eventos.
Situar la cámara en el lugar de la última alarma.

Situar la cámara en el lugar de la última alarma.

Seleccionar obreros desocupados

Producir unidades militares.

Producir obreros.

Producir titanes.

Producir obreros a cambio de materia prima.
Una vez terminados buscarán y recogerán automáticamente las materias primas.
Actualizar edificio.

Destruir unidad o edificio propio.

Destruir unidad o edificio propio.

6.2 El inventario

Imagen del avatar
Muestra la imagen del personaje más poderoso del juego.

Seleccionar miembro del equipo para equipar.

Ranuras de equipamiento.

Abrir inventario.

Abrir libro de hechizos.

Abrir árbol de habilidades.

Puntos de salud, maná y clase de armadura.

Nivel de la unidad en combate cuerpo a cuerpo.

Nivel de la unidad en combate lejano (excepto hechizos).

Puntos de salud y maná de la unidad seleccionada.

Si está seleccionado el avatar: Experiencia acumulada en relación a la necesaria para subir al siguiente nivel.

Héroes
No tan fuertes como el avatar. Puedes equiparlos y decidir su desarrollo.

Compañeros
Puedes convocarlos y resucitarlos pero no puedes equiparlos ni controlar su desarrollo.



Hechizos activados sobre el personaje seleccionado.

Hechizos disponibles para el personaje seleccionado.

Hechizos del héroe o avatar seleccionado.

Organizar inventario
Organiza el inventario por tipo de objeto y agrupa objetos idénticos en grupos de 5.

Soltar objeto
Arrastra el objeto hasta este botón y haz clic para soltarlo. ADVERTENCIA: Los objetos que sueltes desaparecen del juego definitivamente.

6.3 El sistema "Clic&Luchar"

En SpellForce 2 – Shadow Wars puedes afrontar las batallas al modo tradicional. Selecciona primero tus unidades, el tipo de ataque y haz clic derecho sobre el enemigo.

Pero también puedes utilizar el sistema "Clic&Luchar". Haz clic sobre un enemigo y aparecerán unos símbolos bajo los botones de la imagen del avatar, del héroe o de los grupos creados. Tan sólo debes hacer clic en uno de esos botones para asignar ese tipo de ataque a la imagen correspondiente. Una espada significa atacar con el arma equipada actualmente, mientras que otros iconos representan hechizos o habilidades especiales. Así podrás cambiar de táctica durante la batalla con sólo un par de clics y sin tener que seleccionar previamente tu unidad.

El sistema "Clic&Luchar" también te permite realizar las acciones correspondientes para la selección actual. Por ello, si seleccionas una unidad amiga, sólo las acciones y hechizos curativos aparecen disponibles bajo tu avatar o héroe.

Pulsa la tecla "Tab" del teclado para seleccionar y atacar rápidamente a un enemigo cercano mediante el sistema "Clic&Luchar". Con ello puedes encadenar múltiples ataques en tan sólo un par de clics. Pulsa la tecla "Tab" varias veces para alternar entre los enemigos visibles.

6.4 Mercaderes

En el mundo de *SpellForce 2 – Shadow Wars* encontrarás mercaderes que a veces te ofrecerán equipamiento o piezas interesantes. También podrás venderles los objetos que no necesites.

Los mercaderes aparecen con un arma y un escudo sobre sus cabezas. Para hablar con un mercader, selecciona a tu avatar y haz clic derecho sobre el mercader. Se abrirá tu inventario y el de el mercader a la vez.

Para comprar un objeto haz clic sobre el objeto del inventario del mercader en la parte derecha de la pantalla y colócalo en tu inventario.

Para vender un objeto haz clic sobre el objeto de tu inventario y colócalo en el inventario del mercader.

El mercader te ofrecerá menos dinero por un objeto que lo que te cobraría por él. Sin embargo, siempre y cuando no cierres la ventana del mercader, podrás volver a comprar los objetos que hayas vendido anteriormente al



mismo precio. Para ello, haz clic derecho en el botón "Volver a comprar" de la esquina superior derecha de la ventana del mercader.

Hay objetos que son muy importantes para el transcurso de una campaña. Estos objetos no están a la venta y por lo tanto no podrás colocarlos en el inventario del mercader.

6.5 Controles

Vista de persecución	
Cursor arriba o "w"	Avanzar
Cursor abajo "s"	Retroceder
Cursor izquierda o "a"	Girar a la izquierda / caminar a la izquierda si el botón derecho del ratón está pulsado
Cursor derecha o "d"	Girar a la derecha / caminar a la derecha si el botón derecho del ratón está pulsado
Mantener el botón derecho del ratón pulsado	Cambiar dirección de la vista
"Avpág"	Aumentar distancia de la cámara
Barra espaciadora	El avatar atacará al enemigo seleccionado. (Si no hay ningún enemigo seleccionado se seleccionará un enemigo y se le atacará automáticamente)

Vista isométrica	
Cursores, teclas “w”, “a”, “s” y “d” o mantener el botón derecho del ratón pulsado	Mover zona de visibilidad
“Supr”	Girar zona de visibilidad a la izquierda
“Fin”	Girar zona de visibilidad a la derecha
“Avpág”	Aumentar distancia de la cámara
“Repág”	Disminuir distancia de la cámara

Controles de la cámara del general	
Clic en la rueda del ratón o “Insert”	Cambiar perspectiva
Rueda del ratón hacia abajo o “Avpág”	Aumentar distancia de la cámara
Rueda del ratón hacia arriba o “Repág”	Disminuir distancia de la cámara
“t” o “Pos1”	Cambiar a vista predeterminada

Menús	
“i”	Abrir inventario
“q”	Abrir libro de misiones
“m”	Abrir mapa de la piedra de viaje
“l”	Abrir registro

Selección y enfoque	
Clic izquierdo	Seleccionar
MAYÚS – Clic izquierdo	Añadir o quitar de la selección
CTRL – Clic izquierdo o doble clic	Seleccionar todas las unidades del mismo tipo
Retroceder	Ir al lugar de la última alarma
TAB	Seleccionar al enemigo siguiente
De Ctrl- “0” a Ctrl- “9”	Definir grupo
“0” a “9”	Seleccionar grupo. Dos veces, enfocar grupo.
F1-F8	Seleccionar avatar/héroe/compañero
“r”	Seleccionar trabajador libre, añadir trabajadores libres
“\”	Seleccionar todos los grupos definidos
“'”	Seleccionar todas las unidades de lucha de la pantalla
”´“	Seleccionar todas las unidades de lucha

Comandos	
Clic derecho	Enviar unidades seleccionadas al objetivo / Realizar acción predeterminada sobre el objetivo
Doble clic derecho o “c” y luego clic izquierdo en enemigo.	Forzar ataque Incluso los curanderos y magos seleccionados sin maná atacarán al objetivo en combate de melé
Ctrl - Clic derecho	Enviar unidades seleccionadas al objetivo y atacar enemigos de camino
MAYÚS - Clic derecho	Colocar puntos de destino
ALT - Clic derecho	Colocar puntos de patrulla
“h”	Mantener posición
“f” y clic izquierdo en una unidad	Seguir

Otros	
“p”	Pausar la partida
F9	Guardado rápido
F12	Carga rápida
INTRO	Chat en partidas multijugador
MAYÚS - INTRO	Chat de equipo en partidas multijugador

7 Opciones

Puedes acceder a la pantalla de opciones mediante el menú principal o si pulsas el botón “Menú” en cualquier momento de la partida. Ten en cuenta que algunas configuraciones influyen en la velocidad de rendimiento. Para saber más sobre esto lee los párrafos siguientes.

7.1 Juego

Desplazamiento des bordes
Mueve la zona de visibilidad situando el ratón en los bordes de la ventana.

Unidades ocultas
Si esta opción está activada, las unidades a cubierto se muestran en tonos monocromos.

Mostrar daño
Si esta opción está activada, el daño causado a las unidades de la pantalla se muestra como un número flotante.

7.2 Gráficos

Calidad de las sombras
La calidad de las sombras es el parámetro que más influencia tiene sobre el rendimiento gráfico.

- **Desactivado:** Solo se muestran las sombras del entorno sobre el entorno.
- **Baja:** Los objetos, personajes y plantas muestran una sombra sobre el entorno y la hierba.
- **Media:** Las sombras se muestran sobre personajes y objetos.
- **Alta:** Las sombras se muestran sobre los árboles.
- **Muy alta:** Se suavizan los bordes de las sombras.

Calidad de la textura
Por lo general, una calidad superior de textura significa que la superficie de todos los objetos parece más definida y muestra más detalles. Una calidad más baja se traduce en tiempos de carga inferiores y un rendimiento gráfico superior en cambios de vista rápidos.

Si tu tarjeta gráfica no dispone de más de 128 MB deberías utilizar la configuración “Alta” o alguna inferior. La configuración “Muy alta” solo está recomendada para tarjetas gráficas con al menos 256 MB.

Distancia de visión
La visibilidad indica la distancia máxima a la que se muestran los objetos en la vista de persecución El juego está optimizado para una visibilidad de 100 m en la configuración “Normal”. Una mayor visibilidad reduce el rendimiento gráfico especialmente con cambios rápidos de cámara y una calidad de texturas alta.

Clase de sombreado
Algunas tarjetas gráficas antiguas pueden mejorar notablemente su rendimiento si se limita el modelado pixelshader a la versión 1.1. Sin embargo, con pixelshader 1.1 solo podrás elegir la configuración más baja para las sombras y el agua.

Nubes
Activa o desactiva la representación de las nubes.

Autoajustar brillo
El juego simula la apertura y cierre de las lentes dependiendo de la luz entrante si la configuración de brillo automática está activada. Así la imagen siempre recibe el brillo óptimo sin importar si estás mirando directamente al sol o a la sombra de una montaña. De este modo se recrea perfectamente la refracción de la luz.
Sin embargo, en algunos sistemas esto conduce a una reducción en el rendimiento de los gráficos, incluso tras la instalación de una tarjeta gráfica potente.

Hierba
En tarjetas de gama media la representación de la hierba puede influir notablemente en el rendimiento gráfico, sobre todo con alta calidad de sombras en la vista de persecución.

Filtro anisotrópico
Activa esta característica para mejorar la calidad de las texturas. Es posible que el rendimiento de tarjetas antiguas se vea perjudicado.

Resolución
La resolución de la pantalla tiene un efecto notable sobre el rendimiento. En caso de que utilices una pantalla plana se recomienda mantener la resolución original de la pantalla para conseguir la mejor calidad. En los demás casos, la resolución para la relación ideal entre gráficos y rendimiento es de 1024x768.

Calidad del agua
La representación del agua puede tener un efecto notable en el rendimiento dependiendo del ajuste de la calidad.

- **Normal:** El agua muestra reflejos de luces y leves estructuras de la superficie.
- **Alta:** El agua parece un espejo. Debido a la complejidad del proceso del cálculo del espejo, esto puede disminuir la velocidad del rendimiento. Ten en cuenta que no todo el agua del juego está lo suficientemente clara como para actuar de espejo. Por lo que incluso con esta función activada, no todo el agua del juego actuará como un espejo.

Brillo
Si activas esta función las zonas de la pantalla excesivamente brillantes se reflejarán en las zonas cercanas. Así los reflejos de luces brillantes parecen aún más deslumbrantes y los pequeños brillos se muestran mucho más reales. Las imágenes en general se muestran más nítidas si activas esta función.
Las tarjetas gráficas de clase media no se verán perjudicadas drásticamente en su rendimiento debido a esta función.

7.3 Audio

Volumen de la música
Ajusta el volumen de la música.

Volumen de los efectos
Ajusta el volumen de los hechizos, sonidos al andar, sonidos de combate y los sonidos medioambientales.

Volumen de los diálogos
Ajusta el volumen de los diálogos.

Volumen de los mensajes
Ajusta el volumen de los mensajes, como las alarmas, advertencias y los sonidos de los clics al pulsar botones.

8 Jugar por Internet.

8.1 Requisitos para jugar por Internet

Para jugar a SpellForce 2 – Shadow Wars por Internet necesitas una conexión a Internet y un módem de 56 kbits como mínimo. La conexión a internet puede conllevar gastos adicionales.

Debes configurar tu sistema operativo (cortafuegos) para permitir que SpellForce 2 – Shadow Wars utilice la conexión a Internet. Dependiendo de la configuración de tu ordenador es posible que debas indicárselo manualmente. Encontrarás más información en la sección 8.6 “Problemas de conexión”

8.2 Crear una cuenta

Para jugar a *SpellForce 2 – Shadow Wars* por Internet necesitas crear una cuenta.
Para ello, haz clic en “Internet” desde el menú principal.



Introduce el nombre con el que quieres jugar por Internet. Introduce una contraseña y tu dirección de correo electrónico. Puedes crear más de una cuenta con la misma dirección.

8.3 El vestíbulo de Internet

Una vez que hayas iniciado sesión accederás al vestíbulo de Internet. Desde aquí podrás unirte a partidas, crear tus propias partidas o chatear con otros jugadores.

Las partidas actuales mostrarán en la esquina superior izquierda la siguiente información:
- **Anfitrión:** Aquí aparecen los nombres de las partidas.
- **Mapa:** El nombre del mapa de la partida.



- **Tipo des partida:** Muestra si es una Partida libre o una Escaramuza
- **Jugadore:** Indica el número de jugadores que pueden unirse a la partida y los jugadores actuales. Si se ha alcanzado el número de jugadores máximo no puedes unirte a la partida.
- **Estado:** Indica si es posible unirse a la partida.

En la ventana inferior izquierda puedes seleccionar un canal de chat. En la parte inferior derecha puedes ver los jugadores actuales del chat.
La ventana inferior central muestra los mensajes del canal de chat. Desde aquí también puedes escribir tus mensajes.

8.4 *Unirse a una partida por Internet*

Para unirse a una partida por Internet haz clic en una de las partidas que aparecen con el estado "Abierto" en el vestíbulo de Internet.

En la parte superior derecha de la ventana del vestíbulo selecciona el avatar que te representará en la partida.

Si has seleccionado Partida libre puedes elegir entre los avatares que hayas creado en el modo Partida libre o crear un avatar nuevo.

Si has seleccionado Escaramuza tendrás varias plantillas de avatares disponibles. También puedes utilizar tus propios avatares del modo Juego libre, siempre y cuando hayan alcanzado el nivel 30.

Una vez que hayas seleccionado un avatar, haz clic en "Unirse".

Esto te llevará a la ventana de preparación de la partida.
En una Partida libre tienes que decidir la facción a la que quieres pertenecer.
Si has seleccionado una Escaramuza puedes seleccionar también el equipo con el que quieres jugar. El equipo decide con que otros miembros del equipo puedes jugar.
Una vez que hayas seleccionado toda la configuración debes cambiar el estado de la última columna a "Listo". La partida comenzará en cuanto el anfitrión (el jugador que ha creado la partida) lo decida.

8.5 *Crear una partida por Internet*

Para crear una partida, haz clic en "Crear partida" en la esquina inferior derecha del vestíbulo de Internet.
Accederás a la ventana de configuración.

Selecciona primero el modo de juego y escoge un mapa.



En la esquina superior derecha de la ventana de configuración selecciona un avatar para que te represente en la partida.
Sigue los pasos descritos más arriba en “Unirse a una partida por Internet”.

Haz clic en “Aceptar” para confirmar tu selección y mostrar tu partida en el vestíbulo.

Esto te llevará a la ventana de preparación de la partida.
Selecciona la facción a la que quieres pertenecer. Si has seleccionado una Escaramuza puedes seleccionar también el equipo con el que quieres jugar.

Para comenzar la partida deben estar todas las ranuras de la columna “Jugador” ocupadas. En caso de que no haya suficientes compañeros de equipo, puedes cambiar el estado de estas ranuras a “Cerrado” o dejar que las ocupe el ordenador.

En cuanto el estado de todos los jugadores sea “Listo” puedes comenzar la partida haciendo clic en “Empezar partida”.

8.6 Problemas de conexión

En caso de experimentar problemas al unirte a una partida o si algunos jugadores tienen problemas al unirse a tu partida, comprueba que los puertos siguientes están abiertos.

SpellForce 2 – Shadow Wars se conecta a través de los puertos siguientes: 30140, 2802, y 2803. En caso de que quieras crear partidas, el puerto 2802 debe ser accesible desde el exterior.

Ten cuenta los riesgos sobre la seguridad que conlleva el abrir puertos.
Para saber más comprueba las instrucciones de tu router y sobre todo de tu cortafuegos.

Es necesaria una copia de *SpellForce 2 – Shadow Wars* para cada jugador.

9 Jugar por LAN

Para jugar en una red de área local haz clic en “LAN” desde el menú principal e introduce el nombre que quieres utilizar en la red local.
El sistema de crear y unirse a partidas es idéntico al de Internet. Comprueba la descripción de la sección 8 “Jugar por Internet”.

10 Las facciones

SpellForce 2 – Shadow Wars pone a tu disposición tres facciones diferentes de unidades y edificios. Cada una de las facciones tiene sus ventajas y desventajas.
También puedes ver los datos de las unidades y edificios en el juego. Selecciona el objeto deseado y pasa el ratón por encima de la ventana de información en la parte inferior izquierda de la pantalla para comprobar toda la información importante.

Los valores del texto siguiente sólo se aplican a las unidades de nivel 1. Los valores de los puntos de vida, maná, armadura y daño de una unidad de nivel cinco veces superior se debe multiplicar por el mismo número.

El daño efectivo que produce una unidad se calcula en base al daño que causaría a una unidad desprotegida menos el valor de la armadura de la unidad objetivo El valor de la armadura de las unidades objetivo se ignora cuando se produce daño directo.

10.1 El reino

Al terminar las Guerras Rúnicas que llevaron a la destrucción del Círculo pareció que se restablecía por primera vez el orden en los viejos reinos. Mientras en Nortander las cinco líneas reales aún luchan por el poder, el reino humano de la Marca Alta del Sur tiene un nuevo soberano. A pesar de las condiciones extremas tras la Convocación, el nuevo reino prospera. Pero al mismo tiempo debe defender su riqueza frente a los Clanes de la Tormenta de Hierro y los elfos oscuros de Lar. Pero incluso con sus enormes castillos y caballeros fuertemente armados, la Marca Alta debe recordar sus antiguos vínculos con los pueblos de la Luz si quiere enfrentarse a estos enemigos.

Desde la Convocación, los elfos del árbol blanco de Finonmir han cortado toda comunicación con el resto de las naciones. Sus hermanas prohibidas, las valientes Morhir de la fortaleza elfa enterrada de Dun Mora aún reconocen los antiguos vínculos. Fortalecidas por la interminable lucha contra el pantano y sus demonios, las Morhir luchan por la Luz de un modo salvaje pero decidido.

Los enanos de las Montañas Centrales, alejados de sus hermanos de Muro del viento y amenazados constantemente por orcos de las montañas y demonios de las profundidades, contribuyen con mucho más que su artesanía al reino. No sólo son herreros y luchadores fuertemente armados, sino que las minas de Underhall y la Fragua proporcionan también maquinaria de asedio del reino.



Unidades del reino

Símbolo	Nombre	Puntos de salud	Maná	Armadura	Daño	Velocidad de daño	Alcance	Precio Plata	Precio Lenya	Características
	Artesano	100	100	5	5-15	1,3s	-	20	0	
	Soldado	120	120	8	5-25	1,5s	-	40	0	
	Ballestero	150	150	5	12-24	2,5s	14m	60	0	
	Ballestero montado	250	250	7	5-15 directo	2,0s	17m	80	0	Unidad muy rápida
	Paladín	300	300	12	20-30	2s	-	60	60	Unidad muy rápida. 75% de resistencia contra magia negra Puede resucitar unidades
	Mago	300	300	10	10-30	2,2s	20m	40	120	Unidad voladora Hechizo Shock
	Guardabosques	150	250	6	8-28	1,5s	20m	60	30	+100% de daño contra unidades voladoras

Símbolo	Nombre	Puntos de salud	Maná	Armadura	Daño	Velocidad de daño	Alcance	Precio Plata	Precio Lenya	Características
	Druida	150	250	5	10-20	2s	-	30	90	Hechizo de curación
	Treant	500	200	10	15-30	2s	-	50	150	Indefenso ante el fuego. Inmune al hielo. Ataque general. Detecta Sombras. Unidad lenta.
	Defensor	200	120	15	10-20	1,5s	-	80	0	Atrae enemigos
	Guerrero élite	240	150	9	15-35	1,5s	-	80	40	Daño extra durante algunos ataques 75% de resistencia contra el fuego
	Catapulta enana	240	0	10	5*50+30 Daño de zona	3,5s	10-32m	200	0	Unidad lenta Daño de zona
	Titán	2000	1000	9	15-40	2,5s	-	800	1200	Ataque de zona. Rayo Divino. Hechizo encadenado. Triple impacto en el objetivo primario.

Edificios del reino

Símbolo	Nombre	Precio	Función	Mejora
	Cabaña del picapedrero	70 piedra	Edificio para recoger la piedra Producción de piedra + 20%	
	Fundición	70 piedra	Edificio para recoger la plata Producción de plata + 20%	
	Alquimista	70 piedra	Edificio para recoger la lenya Producción de lenya + 20%	
	Herrería	100 piedra	Permite soldados	Taller: (150 piedra): Permite ballesteros
	Granja	100 piedra	Aumenta en 5 el límite de unidades	Granja de ganado (70 piedra): Aumenta en 10 el límite de unidades
	Torre	170 piedra 60 plata	Torre de defensa Armadura 6	Humanos (60 piedra): Alcance mejorado, más daño Elfos (60 lenya): Hechizo de curación Enanos (60 piedra): Armadura +6
	Castillo	250 piedra	Produce todas las unidades humanas Permite Fortaleza de la Orden	

Símbolo	Nombre	Precio	Función	Mejora
	Fortaleza de la Orden	300 piedra	Permite paladines	Ciudadela de Sabiduría (400 piedra): Permite magos
	Fortaleza elfa	250 piedra	Produce todas las unidades elfas Permite Santuario elfo	
	Santuario elfo	250 piedra	Permite druidas	Arboleda de Eldar (400 piedra): Permite treants
	Gremio de guerreros	250 piedra	Produce todas las unidades enanas Permite Forja enana	
	Forja enana	300 piedra	Permite élites	Armería maestra (400 piedra): Permite catapultas enanas
	Altar de vida	500 piedra	Convoca héroes caídos	
	Cuartel general	500 piedra	Edificio de recogida de todas las materias primas. Produce artesanos, soldados y ballesteros	Humanos (300 piedra): Permite castillo, Elfos (300 piedra): Permite fortaleza elfa, Enanos (300 piedra): Permite gremio de guerreros,

10.2 Los clanes

Tras la derrota de los Oscuros en la Guerra de las Seis Naciones, sus ejércitos se dispersaron y los supervivientes fundaron asentamientos por toda Fiara. Mientras que los elfos oscuros fundaron un nuevo imperio llamado Lar y los orcos Sharok ocuparon el gran glaciar del norte, los orcos y trolls del este y del sur de Fiara no tuvieron tanta suerte. A duras penas lograron subsistir en forma de pequeñas bandas fugitivas siempre al acecho del Ejército de la Luz.

Hasta que apareció el Señor del hierro, un orco. Fue el primero en lograr la unificación de los clanes salvajes del sur. Se dice que con la ayuda de algunos hachazos cuando eran necesarios. Dirigió a su pueblo por la Costa negra y a través de las praderas del Mar verde hasta la Puerta de las espadas. Encontraron un refugio en las ruinas de las fortalezas de los altos elfos.

Allí fue donde se encontraron con otros vagabundos, tribus bárbaras obligadas a abandonar sus tierras natales, las Montañas Centrales. Ahora vagan por doquier entre las ruinas elfas sin líder y sin destino. El Señor del Hierro les mostró las doctrinas de Zarach, el bebedor de sangre, y les proporcionó un estandarte y una nueva misión.

Así el Señor del Hierro creó un nuevo imperio junto con las tribus descendientes de Zarach en busca de nuevos territorios. Algunas tribus mantuvieron sus nombres y sus líderes, pero desde entonces, el estandarte de la Tormenta de Hierro, el clan más numeroso del sur, ondea junto su bandera.

Unidades de los clanes

Símbolo	Nombre	Puntos de salud	Maná	Armadura	Daño	Velocidad de daño	Alcance	Precio Plata	Precio Lenya	Características
	Trabajador	110	70	0	5-15	1,3s	-	30	0	
	Arquero	100	60	5	5-20	2,5s	14m	30	0	
	Mercenario	120	80	8	4-20	2,5s	-	50	0	Devuelve todo el daño recibido al atacante.
	Chamán	300	150	5	5-20	1s	-	60	60	Unidad muy rápida Hechizo Bola de fuego
	Veterano	240	120	10	5-65	2,5s	-	120	0	+50% de daño contra unidades montadas
	Tótem	250	150	9	10-90	1,5s	-	80	40	Unidad voladora. Detecta Sombras, 50% de resistencia contra el hielo
	Lanzador	300	100	8	10-25	3s	-	80	40	Proyectiles de piedra Recupera 40 puntos de salud de los enemigos muertos

Símbolo	Nombre	Puntos de salud	Maná	Armadura	Daño	Velocidad de daño	Alcance	Precio Plata	Precio Lenya	Características
	Devastador	400	150	3	20-35	3s	-	150	0	+200% de daño contra edificios Ataque de zona
	Catapulta de fuego	240	0	10	60+ 90 área	3s	10m-32m	150	50	Unidad lenta Daño de zona de fuego
	Guerrero con hacha	220	180	8	5-15 directo (melé) 5-35 directo (larga distancia)	1,8s melé 2,5s larga distancia	4-16m	80	0	75% de resistencia contra el hielo
	Espiritista	200	160	8	10-25	2,2s	-	50	100	Unidad voladora Hechizo Cometa de hielo
	Berserker	220	180	10	20-40	2,5s	-	80	40	Si acierta, el objetivo queda hipnotizado un tiempo. Devuelve el 75% del daño mágico recibido.
	Titán	2200	800	7	10-25 + 10-20 Fuego	3s	-	800	1200	Ataque de zona. Bola de fuego. Hechizo encadenado Triple impacto en el objetivo primario.

Edificios de los clanes

Símbolo	Nombre	Precio	Funciones	Mejora
	Cabaña del picapedrero	50 piedra	Edificio para recoger la piedra Producción de piedra + 20%	
	Fundición	50 piedra	Edificio para recoger la plata Producción de plata + 20%	
	Alquimista	50 piedra	Edificio para recoger la lenya Producción de lenya + 20%	
	Arquería	100 piedra	Permite arqueros	Armería: (200 piedra): Permite mercenarios
	Granja	80 piedra	Aumenta en 5 el límite de unidades	Granja de cerdos (60 piedra): Aumenta en 10 el límite de unidades
	Torre	150 piedra 60 plata	Torre de defensa Armadura 4 Hechizo Bola de fuego	Orcos (80 lenya): Bolas de fuego más potentes Trolls (80 piedra): Los enemigos cercanos tienen menos armadura, Bárbaros (80 piedra): Provoca daños a los atacantes de combate de melé
	Campamento	200 piedra	Produce todas las unidades orco Permite campo	

	Campo	400 piedra	Permite veteranos	Templo de Zarach (500 piedra): Permite tótem
	Guarida troll	200 piedra	Produce todas las unidades troll Permite tallador de mazos	
	Tallador de mazos	400 piedra	Permite devastador	Arboleda de Eldar (500 piedra): Permite catapultas de fuego
	Zona de lucha	200 piedra	Produce todas las unidades bárbaras Permite Templo de la Ira	
	Templo de la Ira	400 piedra	Permite espiritista	Templo de la Sangre (500 piedra): Permite berserkers
	Altar de vida	500 piedra	Convoca héroes caídos	
	Cuartel general	400 piedra	Edificio de recogida de todas las materias primas. Produce trabajadores, arqueros y mercenarios.	Orcos (400 piedra): Permite campamento de campo Trolls (400 piedra): Permite Guarida troll Bárbaros (400 piedra): Permite Zona de lucha

10.3 El Pacto

El Pacto está formado principalmente por los Elfos oscuros, el pueblo del dios de la noche Nor, conocidos como los Norcainos. La historia de los Norcaine siempre se ha definido por la luchas entre los dos castillos más grandes: los guerreros del Dracon y los hechiceros arcontes. Mientras que los guerreros defienden una vida honrada en la lucha contra la Luz, los arcontes poseen un ansia de poder despiadada.
Con esta ambición y la ayuda de su madre Sorvina, el Alto arconte Toth Lar forjó una alianza con las Sombras. Cedió a las Sombras una parte del poder sobre la vida de su pueblo y a cambio recibió la ayuda de los asesinos invisibles, quienes le ayudaron a acabar con sus enemigos del castillo guerrero en poco tiempo. El honor de los Norcaine pereció junto con estos guerreros.
No obstante, los Elfos oscuros han superado un periodo de inmovilización causado por este conflicto interno y están preparados para nuevas aventuras.

Las Sombras, los nuevos aliados de los Norcaine, son invisibles en su estado habitual y sólo aparecen visibles cuando lo desean o si alcanzan a su objetivo con un golpe letal. Es sabido que llegaron a Eo de otro mundo pero nadie conoce ni sus planes ni sus intenciones.

Las gárgolas no son en realidad miembros del Pacto. Son demonios sedientos de sangre, provenientes de las entrañas de la tierra y moldeadas mediante magia para adoptar una forma específica. Agradecidas por sus nuevos cuerpos y felices de poder saciar su sed se lanzan a cualquier batalla que sus maestros les ordenen. Como alquimista de la Mano Plateada, los conocimientos de Sorvina le permitieron unir a estas criaturas al ejército del Pacto.

Unidades del Pacto

Símbolo	Nombre	Puntos de salud	Maná	Armadura	Daño	Velocidad	Alcance	Precio Plata	Precio Lenya	Características
	Esclavo	80	120	0	5-20	2s	-	30	0	
	Cuchillo Sombra	180	220	7	6-24	1,5s	-	50	0	
	Hechicera	180	220	5	4-16	2s	-	60	0	Hechizo de dolor
	Caballero de la muerte	250	300	10	14-28	2s	-	100	20	Unidad muy rápida Roba vida al ser atacado
	Nigromante	180	220	6	5-25	2s	-	50	100	Roba vida. Convoca muertos vivientes.
	Arácnido	300	360	8	15-30	2s	-	100	100	Convoca la ayuda de arañas
	Gárgola de fuego	220	220	10	10-30	2,2s	-	50	50	Unidad voladora, 75% de resistencia contra el hielo +100% de daño contra edificios Hechizo de congelación

Símbolo	Nombre	Puntos de salud	Maná	Armadura	Daño	Velocidad	Alcance	Precio Plata	Precio Lenya	Características
	Gárgola de hielo	220	220	10	10-30	2,2s	-	40	80	Unidad voladora, 75% de resistencia contra el fuego, +100% de resistencia al hielo edificios, Hechizo Bola de fuego
	Gárgola de piedra	400	200	14	20-40 directo	2,3s	-	180	0	75% de resistencia contra proyectiles
	Asesino	150	250	7	5-25	1,5s	-	60	40	Criatura de la Sombra Ataque potente contra unidades terrestres al abandonar el mundo de las sombras
	Pesadilla	170	280	6	5-30	2,2s	-	60	60	Unidad voladora. Criatura de la Sombra. Ataque potente contra unidades voladoras al abandonar el mundo de las sombras
	Saqueador	200	300	8	10-30	2,3s	-	100	60	Criatura de la Sombra Ataque potente contra edificios al abandonar el mundo de las sombras
	Titán	2500	1200	5	20-55	3s	-	800	1200	Ataque de zona. Hechizo de daño. Hechizo encadenado. Triple impacto en el objetivo primario

Edificios del Pacto

Símbolo	Nombre	Precio	Función	Mejora
	Cabaña del picapedrero	90 piedra	Edificio para recoger la piedra Producción de piedra + 20%	
	Fundición	90 piedra	Edificio para recoger la plata Producción de plata + 20%	
	Alquimista	90 piedra	Edificio para recoger la lenya Producción de lenya + 20%	
	Terrenos de entrenamiento	100 piedra	Permite Cuchillo Sombra	Academia: (100 piedra): Permite hechiceras
	Granja	120 piedra	Aumenta en 5 el límite de unidades	Criadero de escarabajos (80 piedra): Aumenta en 10 el límite de unidades
	Torre	200 piedra 60 plata	Torre de defensa, Armadura 8 Hechizo de dolor	Elfos oscuros (40 lenya):/7 Hechizo de dolor más potente/magia con alcance mayor. Gárgolas (40 piedra): Detiene enemigos de combate de melé durante un periodo corto de tiempo. Sombras (40 piedra): Obliga a las Sombras enemigas a abandonar el mundo de las sombras
	Fortaleza negra	300 piedra	Produce todas las unidades elfas oscuras, Permite Templo de Ónice	

Símbolo	Nombre	Precio	Función	Mejora
	Templo de Ónice	200 piedra	Permite nigromante	Templo de Zarach (300 piedra): Permite Arácnido
	Torre de las caras	300 piedra	Produce todas las unidades gárgolas Permite Sangre de fuego	
	Sangre de fuego	200 piedra	Permite Gárgola de fuego	Forja de magma (300 piedra): Permite Gárgola de piedra
	Cristal oscuro	300 piedra	Produce todas las unidades Sombra Permite Torre de negación	
	Torre de negación	200 piedra	Permite pesadillas	Catedral Sombra (300 piedra): Permite Saqueador
	Altar de vida	500 piedra	Convoca héroes caídos	
	Cuartel general	600 piedra	Edificio de recogida de todas las materias primas. Produce esclavos. Cuchillos Sombra, hechiceras.	Elfos oscuros (200 piedra): Permite Fortaleza negra, Gárgolas (200 piedra): Permite Torre de las caras, Sombras (200 piedra): Permite Cristal oscuro,

Características y opciones adicionales del juego

Se han integrado algunos botones justo antes de imprimir para mejorar la jugabilidad.

Nuevos botones de juego:

Seguir avatar: (junto al botón “Piedra de viaje”). Si pulsas **el botón** o si pulsas **la tecla “G”** puedes hacer que tus héroes y compañeros sigan al avatar automáticamente. Esta opción resulta especialmente útil cuando estás es el modo de vista 3ª persona.

Ten en cuenta que tus héroes y compañeros cumplirán tus órdenes. En cuanto hayan completado sus tareas, volverán a ti incluso si se encuentran a gran distancia. Esta opción es diferente del comando “Seguir” que le das a las unidades con el botón [Seguir], ya que este último será interrumpido en cuanto se dé otra orden “Ir a”.

Enemigo siguiente: (Sobre el botón “Trabajador desocupado”). Haz clic con el botón izquierdo en **el botón** o en **tecla “Tab”** para seleccionar un objetivo enemigo automáticamente. En vista isométrica, se selecciona el enemigo visible más poderoso, mientras que en la vista 3ª persona, se selecciona el enemigo más cercano dentro del campo de visión. Cada clic adicional te lleva al siguiente enemigo. Esta opción resulta especialmente útil para seleccionar objetivos enemigos rápidamente para acciones de “Clic&Luchar”.

Haz clic con el botón derecho en **el botón** o en la **barra espaciadora** para que el avatar ataque al enemigo actualmente seleccionado. Si no hay ningún enemigo seleccionado en ese momento, se seleccionará automáticamente uno que esté visible. Esta opción resulta especialmente útil en vista de persecución.

Unidades militares: (debajo del botón “Trabajador desocupado”). Haz clic con el botón izquierdo en **el botón** para seleccionar tus propias unidades militares en pantalla. Haz clic con el botón derecho en el mismo botón para seleccionar todas tus unidades de todo el mapa.

Ofensivo /Defensivo (en el inventario, debajo de la representación 3D de los avatares y de los héroes). Con **el botón** del inventario puedes determinar el comportamiento en combate de tu avatar y tus héroes. Como SpellForce 2 Shadow Wars permite un desarrollo libre del personaje, no hay una separación clara entre un mago y un guerrero. Las opciones dependen del equipamiento adicional del avatar/héroe:

a) Arma(s) de combate de melé equipada(s)
Aquí el comportamiento predeterminado es ofensivo. Si cambias a comportamiento defensivo, el avatar/héroe sólo se mueve cerca del enemigo, pero no participa activamente en el combate de melé. Esto resulta especialmente útil si quieres utilizar al avatar/héroe para lanzar hechizos y si las armas de combate de melé equipadas están destinadas principalmente a la defensa.

b) Varita equipada
Aquí el comportamiento predeterminado es defensivo. Si cambias a comportamiento ofensivo y la varita no permite acciones agresivas directas contra el enemigo (por ejemplo, una varita curativa), el avatar/héroe entra en combate de melé.

a) **Arma de combate a larga distancia**
Un guerrero de combate a larga distancia suele intentar atacar al enemigo desde una distancia determinada con el arma de combate a larga distancia, así que aquí no hay ninguna otra opción.

Con una Orden "Forzar ataque" (doble clic con el botón derecho) se puede dar orden de realizar un ataque directo inmediato incluso a una unidad defensiva.

Mapa del mundo:

Para ir al mapa del mundo, haz clic en el **botón** o pulsa la **tecla "M"** en el teclado. Las zonas en las que sepas que hay al menos una piedra de viaje aparecerán con su nombre y es posible seleccionarlas. Para ir a un lugar determinado, haz doble clic en la piedra de viaje correspondiente en el lado derecho. Si el nombre de una piedra de viaje concreta aparece en rojo, tu tarea actual no te permite ir a esa isla.

Distribución automática de Puntos de habilidad:

Esta opción te permite activar/desactivar la distribución automática de puntos de habilidad de tus héroes. Cuando la distribución de puntos de habilidad está activada, los héroes distribuyen los puntos de habilidad automáticamente.

Héroes con una vocación
Muchos héroes siguen una vocación y sólo se pueden desarrollar libremente en ciertos intervalos, incluso cuando la distribución de puntos de habilidad está desactivada:
- En la campaña, los héroes Bor, Lya, Shae y Mordecay siguen una vocación y eligen 12 habilidades automáticamente en cuanto están disponibles.
- En el modo "Partida libre", todos los héroes del grupo "héroe experimentado y equilibrado" siguen una vocación.

Héroes sin una vocación
- En la campaña es posible desarrollar libremente a Jared.
- En el modo "Partida libre", el jugador debe desarrollar el "grupo de aventureros inexpertos". La distribución de puntos de habilidad automática no está disponible aquí.

Seleccionar habilidades y hechizos automáticamente:



Si esta opción está activada, el héroe selecciona automáticamente hasta tres habilidades y hechizos para su memoria de hechizos cada vez que sube de nivel. Si prefieres seleccionarlos tú mismo, desactiva esta función.

Inventario:

Comparación de objetos:
Si pasas el ratón sobre un objeto del inventario, verás también una comparación directa con el objeto con el que está equipado actualmente el avatar/héroe representado a la izquierda. El objeto comparado aparece resaltado con un marco dorado. Puedes cambiar de héroe con la rueda del ratón para comparar el objeto seleccionado con los objetos que llevan.

Equipar rápido:
Si haces clic con el botón derecho en un objeto del inventario, equiparás al avatar/héroe mostrado a la izquierda con él inmediatamente, si es posible.

Auto equipar:
Si arrastras y sueltas un objeto del inventario en la imagen grande del avatar/héroe o haces clic en la imagen con un objeto adherido al ratón, el héroe se equipará con este objeto si es posible.
Si tienes un objeto adherido al ratón y haces clic con el botón derecho en una de las imágenes pequeñas del inventario, equiparás al avatar/héroe con este objeto si es posible.

Opciones adicionales:

Ataque automático vista 3ª persona:
Con esta opción puedes ajustar el comportamiento automático del avatar en vista 3ª persona.

a) **No moverse:** El avatar sólo actúa desde la posición actual, pero no realiza nunca ningún comando de movimiento sin la intervención del jugador.
b) **Distancia corta:** Si el avatar está equipado con un arma de combate de melé, el/ella seleccionará automáticamente objetivos de combate de melé en un campo de hasta cinco metros de distancia y se moverá hacia ellos para atacarlos.
c) **Distancia larga:** El avatar se mueve automáticamente incluso a distancias superiores a los 20 metros. Esto se corresponde con el comportamiento de la vista isométrica.

Valores del daño:
Con los valores de daños activados puedes ver la cantidad de daño que reciben y provocan tu avatar, tus héroes y tus compañeros. Los números rojos indican el daño recibido. Los números verdes indican el daño provocado.

Cambiar perspectiva:
Aquí puedes elegir entre los nuevos controles de Spellforce 2 (cambiar perspectiva haciendo clic en la rueda del ratón o en la tecla "Insert") o los controles clásicos de Spellforce 1 (cambiar vista con el zoom).

11 Créditos

Phenomic Game Development

Managing Director
Boris Kunkel

Creative Director
Volker Wertich

Technical Director
Dirk Ringe

Project Manager
Martin Löhlein

Assistant Game Designer
Kian Piruzram

Programming
Game Programming
Matthias Best
Gero Gerber
Heiko Kalista
Dragica Kahlina
Andreas Mank
Christian Schüler
Tobias Sprenger

Engine Programmering
Peter Ohlmann
Christian Schüler

Junior Programmers
Aick in der Au
Marius Keuck
Daniel Schneidereit

Additional Programming
Heiko Kalista (Spielkind)
Marc Kamrath (Spielkind)
Matthias Schindler (Zeal)
Markus Schlapbach (Spielkind)

Jirka R. Dell'Oro-Friedl
EnterTrain Software GmbH, Mainz
www.entertrain.com

Content
Content Manager
Volker Bierbaum

Script Engineer
Steffen Itterheim

Story Writer
Arne Oehme

Designers
Michael Baur
Holger Becker
Sidonie Langer
Andreas Liebeskind
Jochen Peketz

Junior Designers
Ulrich Wurzer
Nils Schülert

Ingame Cutscenes
Marcus Lubczyk

Data Management
Felix Waack

Art
Art Direction
Sven Liebich

Artists
Yvonne Bergmann
Andi Drude
Martin Fiedler
Hoa Tu Ngoc
Christoph Krumnow
Manuel Reinher
Ingo Sauer
Christian Siecora
Alexander Scholz
Christoph Zollinger

Junior Artists
Nadin Koch
Roman Pfrengle
Ercan Sarigül
Benjamin Schulz
Helge Zieglauer

Internal QA
QA Manager
Thorsten Roepke

Senior Lead Tester
Thomas Vogt

Lead Tester
Jonas Cefariello

Tester
Daniel Brauer
Matthias Bröhl
Joshua Cushman
Karsten Cyliax
Boris Ehlers
Stefan Falke
Mario Frank
Tobias Gerlach
Marcus Goede
Ronny Kahlert
Andreas Kessissoglou
Thomas Kisiel

Marc Kremer
Achim Meineke
Thomas Pallier
Tim Rachor
Andreas Reißner
Steve Ringk
Christian Schneider
Marko Spreyer
Jonas Stahl
Kai Stammnitz

Musik & Sound FX
Original Score written by:
Tilman Sillescu
Pierre Langer

Produced by:
Dynamedion

Featured Vocalist: Talia
Score & Part Layouts by: Marco Jovic
Philharmonic Orchestra of the Theatre Altenburg-Gera
Orchestra Conducted by: Bernd Ruf
Choir: Artful Voices Frankfurt

Music recorded, edited and mixed by:
GENUIN Musikproduktion, Leipzig, Germany
Engineer / Producer: Holger Busse

Original Sound Design by:
Pierre Langer
Conny Kollet

Audio Direction by:
Pierre Langer

JoWooD Productions Software AG

Producing
Sascha Pieroth
Jan Wagner
Michael Paeck

Brand Management
Amelie Clement

Marketing
Gerald Kossaer
Mario Baumann
Nicole Mühlbacher

Public Relations
Tamara Berger
Udett Schaffrath

Localisation
Gennaro Giani

Art Direction
Sabine Schmid
Bernhard Döller

Internal Quality Assurance
Stefan Seicarescu
Roland Gaal

Copy Protection & Mastering
Florian Kernler
Hermeticode
Jürgen Schäpker
Markus Stoller

Public Beta Coordination
Stefan Seicarescu
Florian Kernler
Reinhard „kubi" Pollice

Business Development
Oliver Schindler

Web
Ernst Satzinger
Martin Langbrugger
Amelie Clement

Community
Jan Wagner „primetide"
Johann Ertl

Special Thanks to the Moderators

Community Leader:
Reinhard „Kubi" Pollice

German Forum:
Johannes „Gimli" Ecker
Mathias „Terranigma" Willuweit
Christian „Lord Odin" Marciniak
Thomas „Bladedancer" Kottke

Translation
Sieggi Fleder, Peter Quinn, Pierre Gehenne, Dave Rocher, Binari Sonori, DL Mutimedia

English Forum:
Brad „Free Flinker“ Marshall
Reinhard „Kubi“ Pollice
Peter J. „Spider Jerusalem“ Poole

French Forum:
Sandrine „Big Buche“ Buchet
Clément „Badpalad“ Massot
Francis „Match“ Vanhemmens

Cinematics
metricminds
www.metricminds.de

Voice Overs
German Voice Overs
Ton In Ton Studios
www.toninton-wz.de
Wolfgang Zarges
VioletMedia
www.violetmedia.com
Klaus Brunner

US Voiceovers
AudioGodz
www.audiogodz.com
Lani Minella

French Voiceovers
Around The Word
Anne-Sophie Mailliez
Spanish Voiceovers
DL Multimedia
www.dl-multimedia.com
Paqui Horcajo

Post-Production
304000 medienkreationen
www.304000.com
S. Classico

External QA
Keywords International LTD.
www.keywordsintl.com
Paul Vigneron
Giammarco Schisani

Multiplayer Connectivity
Quazal

Deep Silver

Product Management
Sebastian Lindig
Markus Ziegler

Public Relations
Martin Metzler

Marketing
Georg Larch
Mario Gerhold
Marion Lindmayr

SpellForce 2
Dragon Storm
Manual

JoWooD Productions Software AG
Pyhrnstraße 40,
8940 Liezen, Austria



Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „SpellForce 2 - Dragon Storm“: www.spellforce.com



Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Alguna personas pueden sufrir ataques epilépticos o confusión mental al exponerse a ciertas luces estroboscópicas o parpadeantes. Estas personas pueden padecer un ataque o perder la consciencia con ciertos gráficos y efectos de videojuegos. Asimismo, estos factores podrían fomentar tendencias epilépticas previas ya existentes. Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia, consulta a tu médico antes de utilizar este juego. Si experimentas mareos, alteraciones de la visión, espasmos musculares u oculares, desmayos, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o calambres mientras utilizas este videojuego, deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con tu médico antes de continuar.

ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE

¿Tienes problemas técnicos al instalar el software o estás atascado en el juego y no sabes qué hacer?

www.jowood.com/support

Ìndice

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA 58
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE 58

1 *Introducción* 60

2 *Instalar e iniciar el juego* 61
- 2.1 *Requisitos del sistema* 61
- 2.2 *Instalación* 61
- 2.3 *Iniciar el juego* 62

3 *Qué hay de nuevo en SpellForce 2 – Dragon Storm* 62

4 *La campaña Dragon Storm* 63

5 *Las habilidades de los Shaikan* 63

6 *Sets de equipamiento* 64

7 *Mejoras del Modo partida libre* 64
- 7.1 *Importar avatares en partida libre* 65
- 7.2 *La arena* 66

8 *Propiedades de Dragon Storm en Modos multijugador* 66

9 *La facción de los Shaikan* 67
- *Unidades Shaikan* 68
- *Construcciones Shaikan* 72

10 *Créditos* 75

1 Introducción

Los Moldeadores también son llamados los Hijos de los Dioses. Fueron los primeros en caminar sobre la faz de Eo, para aprender el arte de la magia, y en crear las primeras ciudades desde los huesos de nuestro mundo. De ahí viene su nombre, de los poderosos edificios y artefactos que crearon con sus habilidades. A la piedra, al metal y al cristal, incluso a los poderes invisibles del pensamiento y los sueños, a todo le daban forma a su gusto. Incluso hoy, las estatuas caídas, tan poderosas como montañas, planicies enteras cruzadas por curiosas máquinas y franjas de tierra encerradas en cristal mágico, son todavía la prueba del poder creativo del primer pueblo, que un tiempo habitaba todos los continentes de Eo.
Pero por muchos poderes maravillosos que poseyeran, llegó el día en el que se tuvieron que enfrentar a la prueba que acabó con ellos. La prueba que trajo al enemigo que les persiguió y les dio caza incansablemente para destruirles.

Cuando los Moldeadores habían poblado ya todo el territorio de Eo y nos les quedaba nada en el mundo por descubrir, concentraron su sed de conocimiento en cosas más allá del mundo. Así descubrieron el Archifuego, el mayor poder conocido, la esencia de la magia del mundo. Su efecto es demasiado grande incluso para los Moldeadores; nunca pudieron llegar a comprenderlo ni dominarlo por completo. La tentación del Archifuego destrozó su cultura que, finalmente, se derrumbó entre luchas y locura. Entonces los poderosos dragones salieron de sus guaridas, y, como la ira de la creación, barrieron las ciudades de los Moldeadores y expulsaron el mal. Sólo unos pocos Moldeadores consiguieron escapar a la ira de los dragones. Algunos huyeron a los grandes bosques de Finon Mir, algunos a las oscuras cuevas de las montañas Grimwarg y algunos al hielo eterno de las montañas Windwall, que ningún dragón sobrevolará nunca. Allí, cayeron de nuevo en la barbarie, y a lo largo de los siglos fueron adaptándose cada vez más a sus nuevos hábitats. Entonces surgieron los elfos, que heredaron su poder mental, los enanos, bendecidos con su destreza con la piedra, y los humanos, que hemos heredado su sed de conocimiento, pero también su sed de poder.

Darius
El despertar del tiempo

2 Instalar e iniciar el juego

2.1 *Requisitos del sistema*

Mínimos:
Intel Pentium® IV; 1,5 GHz
512 MB de RAM
Tarjeta gráfica 3D con 128 MB de RAM (compatible con GeForce4 Ti o superior)
Windows ® 2000, XP, Vista 32Bit
5 GB de espacio libre en el disco duro
Reproductor DVD
DirectX®9.0c

Recomendados
Intel Pentium® IV; 2,5 GHz
1 GB de RAM
Tarjeta gráfica 3D con 256 MB de RAM (compatible con GeForce4 Ti o superior)
Windows ® 2000, XP, Vista 32Bit
5 GB de espacio libre en el disco duro
Reproductor DVD
DirectX®9.0c

2.2 *Instalación*

Para poder instalar **SpellForce 2 – Dragon Storm**, debes tener instalado de antemano *SpellForce 2 – Shadow Wars* en tu ordenador.

Abre el reproductor de CD o DVD e introduce el DVD de **SpellForce 2 – Dragon Storm**. Cierra el reproductor. Si tienes activada la „reproducción automática“ en tu ordenador, el asistente de configuración arrancará automáticamente. Si no tienes la „reproducción automática“ activada, abre el contenido del DVD abriendo „Mi PC“ o el „Explorador de Windows“ y haz doble clic en el DVD. A continuación haz doble clic en el archivo “SpellForce2DS-Setup.exe” para iniciar el asistente de configuración.

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar **SpellForce 2 – Dragon Storm**.

¡Atención!
El instalador buscará automáticamente la instalación de *SpellForce 2 – Shadow Wars*. Esto puede provocar problemas en algunos sistemas; por ejemplo, el directorio puede no encontrarse automáticamente. En ese

caso, el instalador te pedirá que introduzcas manualmente el directorio de **SpellForce 2 – Shadow Wars**. (Ejemplo: C:\Programas\SpellForce\Spellforce 2 – Shadow Wars).

2.3 Iniciar el juego

Después de la instalación, tienes las siguientes opciones para iniciar el juego:

- Haz doble clic en el acceso directo de "SpellForce" de tu escritorio.
- Haz clic en el botón „Inicio", ve a la carpeta de programas, luego a "JoWooD" y "SpellForce 2". A continuación haz clic en el icono de "SpellForce 2".
- Abre el "Explorador de Windows" o "Mi PC" y selecciona la carpeta que contiene "SpellForce 2". Haz doble clic en "SpellForce2.exe".

El juego tardará unos segundos en cargase. Después, se abrirá el menú principal.

3 Qué hay de nuevo en SpellForce 2 – Dragon Storm

Junto con muchas otras mejoras, **SpellForce 2 – Dragon Storm** ofrece las siguientes características nuevas:

- Una nueva campaña para un jugador (Capítulo 4).
- Una nueva rama en el árbol de habilidades con 21 habilidades nuevas (Capítulo 5).
- Sets de equipamiento que proporcionan bonificaciones especiales cuando se completan (Capítulo 6).
- Cuatro nuevos mapas, incluyendo una arena para partida libre, así como contenidos nuevos en los mapas antiguos para partida libre (Capítulo 7)
- Tres mapas nuevos para el Modo escaramuza, incluido un mapa en el que sólo los avatares y los héroes luchan por el control de un arma de asedio (capítulo 8).
- Nuevas plantillas de avatar para el Modo escaramuza (Capítulo 8).
- Una facción completamente nueva compuesta de tres razas y dirigida por los Shaikan (Capítulo 9).

4 La campaña Dragon Storm

Para jugar en la nueva campaña para un jugador, haz clic en „un jugador" en el menú principal y luego en „Campaña Dragon Storm". Después puedes seleccionar un nuevo avatar. Sin embargo, al contrario que el avatar de la campaña principal, este no empezará en el nivel 1 sino en el 10. De modo que podrás distribuir nueve puntos de habilidad tan pronto como entres en el primer mapa.

5 Las habilidades de los Shaikan

Tu árbol de habilidades en la campaña Dragon Storm y la partida libre Dragon Storm contiene ahora la rama „Shaikan", junto con „Combate" y „Magia".



Para poder aprender la primera habilidad de los Shaikan debes haber distribuido ya tres puntos de habilidad.

6 Sets de equipamiento

Durante la campaña Dragon Storm o mientras juegas en los nuevos mapas del Modo partida libre, encontrarás piezas de equipamiento que son partes de sets de equipamiento. Estarán marcadas por un recuadro azul y vendrán indicadas en los datos de herramienta.



Tan pronto como equipes a tu avatar o a uno de tus héroes con un número mínimo de piezas de un set, ese personaje recibirá bonificaciones adicionales. Habrá más bonificaciones especiales por cada objeto adicional del set. Podrás ver qué bonificaciones recibirás por un número de objetos en los datos de herramienta de cada pieza de equipamiento.

7 Mejoras del Modo partida libre

Para poder entrar en los nuevos mapas de la partida libre, tienes que crear un avatar para la partida libre Dragon Storm. Puede usar tanto la nueva facción como los nuevos objetos que sólo aparecen en la expansión. Sin embargo, este avatar sólo podrá usarse en Modo multijugador cuando todos los jugadores se hayan instalado también Dragon Storm.
Para crear un avatar de partida libre Dragon Storm, haz clic en „un jugador“ en el menú principal y luego en „juego libre Dragon Storm“
Ahora puedes elegir:
Puedes crear un avatar nuevo como siempre. Sin embargo este avatar no empezará en el nivel 1 como en Shadow Wars, sino en el nivel 15, así que podrás distribuir 14 puntos de habilidad inmediatamente.
O bien puedes importar un avatar de partida libre de Shadow Wars.

7.1 Importar avatares en partida libre

Para hacer esto, haz clic en „Importar“ en el menú de selección del avatar, selecciona el avatar que quieras y haz clic en „Importar“.



Si decides importar un avatar, se te preguntará si quieres importar también los héroes de tu avatar. Si no quieres, empezarás la partida libre sin héroes. El equipamiento que llevasen tus héroes durante la importación se perderá. Sin embargo, podrás reclutar nuevos héroes y determinar sus habilidades, de modo que podrán, por ejemplo, aprender las nuevas habilidades de los Shaikan.

7.2 *La arena*

Un desafío especial se ofrece en la partida libre de Dragon Storm mediante el mapa de „Arena". Aquí encontraras a muchos enemigos a los que sólo podrás vencer con un grupo fuerte de héroes y mucha habilidad. En compensación, puedes esperar recompensas especiales.
Tu avatar tiene que llegar al nivel 30 para tener alguna posibilidad de éxito aquí.
Si no tienes un avatar de nivel 30 del juego libre Shadow Wars disponible, puedes crearte un avatar nuevo aquí que comenzará en el nivel 15. Puedes ganar mucha experiencia en los otros tres mapas de Dragon Storm y así alcanzar el nivel 30 relativamente rápido. Sin embargo, en este caso, tu equipamiento no será tan bueno como el de los jugadores que hayan jugado en el juego libre de Shadow Wars.

8 Propiedades de Dragon Storm en Modos multijugador

Con el fin de habilitar las propiedades de Dragon Storm en el Modo multijugador, haz clic en el botón „Propiedades de Dragon Storm" de la pantalla de inicio.



Sólo cuando el botón está habilitado podrás usar los mapas nuevos, la facción nueva, el nuevo árbol de habilidades, las nuevas plantillas y avatares de nivel 30 de la partida libre Dragon Storm.
Pero sólo podrás jugar con otros jugadores que también tengan instalado Dragon Storm.

9 La facción de los Shaikan

Los Shaikan
Creados por la ambición de poder de un alquimista loco, los Shaikan son muy cerrados, son pocos pero orgullosos y capaces de defenderse. Son humanos por cuyas venas corre sangre de dragón, que contiene el germen de la vida y les proporciona por tanto poderes extraordinarios. Bajo el estandarte del dragón, luchan por su futuro, y aunque son pocos, todos y cada uno de ellos son maestros en las artes marciales.

Los Aceros
No son personas, no tienen alma, sueños ni memoria. Los Aceros son seres de metal, creados en potentes forjas a los que se les ha imbuido vida mediante la magia de las piedras de alma. Pero no es una vida auténtica la que experimentan los Aceros, es una existencia cuyo único objetivo es el combate. Los Aceros son los perfectos esclavos de guerra; mudos, leales y absolutamente mortíferos.

Los Draconinos
También llamados el segundo pueblo, estos saurianos son los compañeros y protectores constantes de los grandes dragones. No poseen la inteligencia y la sabiduría de sus hermanos mayores, pero la sangre de dragón fluye por sus venas, proporcionándoles fuerza y voluntad muy superiores a las de los animales comunes. Como leales guardianes que son, defenderán a sus hermanos de sangre en cualquier momento con sus mortíferas garras y las llamas de su aliento.

Icono	Nombre	Puntos de impacto Maná Armadura	Daño Velocidad de combate Alcance	Precio (Plata, Lenya)	Características especiales
	Artesano	100, 100, 0	5-15, 1.3	20, 0	
	Maestro de acero	260, 220, 8	7-44, 2.0	80, 0	
	Maestro de acero (escudo)	260, 220, 14	5-26, 1.6	80, 0	
	Maestro de acero (Doble hoja)	260, 220, 7	9-48, 2.0	80, 0	
	Tirador	300, 300, 5	10-50, 2.4	120, 0	
	Tirador (Flechas de fuego)	240, 300, 5	10-35, 2.4, 18	120, 0	Daño 10-25 de fuego adicional, 2.4
	Tirador (Disparo de descarga)	200, 300, 7	10-35, 2.4, 18	120, 0	Dispara 3 proyectiles simultáneamente.
	Vanguardia	550, 400, 10	34-54, 2.5	120, 100	Unidad muy rápida.
	Vanguardia (Lanzamiento de lanza)	550, 400, 10	34-54, 2.5 15-45, 2.5, 15	120, 100	Unidad muy rápida.
	Vanguardia (Frenando)	550, 400, 10	34-54, 2.5	120, 100	Unidad muy rápida. Se ralentiza el objetivo.
	Portador de estandarte	300, 500, 5	8-40, 2.0	60, 180	Unidad muy rápida. Visión en la sombra. Canto de guerra.

Portador de estandarte (Escarcha de maná)	300, 500, 5	8-40, 2.0	60, 180	Unidad muy rápida. Visión en la sombra. Escarcha de maná.
Portador de estandarte (Canto de guerra)	300, 500, 5	8-40, 2.0	60, 180	Unidad muy rápida. Canto de guerra (Maestro).
Mago de la sangre	200, 600, 4	8-25, 1.4	50, 200	Curación.
Mago de la sangre (Resurrección)	200, 600, 4	8-25, 1.4	50, 200	Devuelve a la vida. Curación.
Mago de la sangre (Intercambio de alma)	200, 600, 4	8-25, 1.4	50, 200	Intercambio de alma. Curación.
Acero esclavo	600, 100, 7	20-55, 2.0	140, 80	Resistencia a proyectiles (25%).

Acero de romper conjuros	500, 300, 6	15-40, 1.5	100, 150	Robo de maná. Tormenta eléctrica. Resistencia a proyectiles (25%).
Destructor del acero	800, 0, 14	20-55, 3.0	500, 100	Unidad lenta. Resistencia a la oscuridad (50%). Resistencia al fuego (50%). Resistencia al hielo (50%). Resistencia mental (50%). Resistencia a proyectiles (50%). Resistencia a la sangre (50%). +400% daño a construcciones.
Wyrm	460, 300, 13	20-60, 2.0	300, 0	Aliento de fuego. Resistencia al fuego (25%).
Dragón de fuego	900, 600, 12	30-65, 2.0	400, 150	Unidad rápida. Aliento de fuego. Resistencia al fuego (75%).
Dragón de cristal	600, 600, 8	15-40 ,2.0	200, 200	Unidad rápida. Grito mental. Resistencia al hielo (50%). Resistencia mental (50%). Resistencia a la oscuridad (50%).
Titán	2200, 1500, 8	20-50, 3.0	1000, 1200	Ataque circular. Destrozos. Aliento de fuego.

Construcciones Shaikan

Icono	Nombre	Precio	Función	Expansiones
	Cabaña de cantero	60 Roca	Punto de reparto para roca. Producción de roca + 20%.	
	Fundición	60 Roca	Punto de reparto para plata. Producción de plata + 20%.	
	Alquimista	60 Roca	Punto de reparto para Lenya. Producción de Lenya + 20%.	
	Terreno de entrenamiento	100 Roca	Desbloquea maestro de acero. Ofrece mejoras para maestro de acero y tirador.	Maestro de armas (150 roca): Desbloquea tirador.
	Tienda	40 Roca	Aumenta el límite de unidades en 5.	Depósito (70 roca): Aumenta el límite de unidades en 15.
	Torre	190 Roca	Torre defensiva. Armadura 6.	Shaikan (100 Lenya): Revive avatar y héroes. Aceros (30 roca, 30 Lenya): Explota al destruirse. Dragones (60 plata): Convoca a draconinos protectores.
	Cuartel	350 Roca	Crea maestro de acero, tirador, vanguardia. Desbloquea salas de aprendizaje.	Guarnición (250 roca): Crea portador de estandarte. Homenaje del Dragón (250 roca): Crea mago de la sangre.
	Salas de aprendizaje	300 Roca, 100 Plata, 100 Lenya	Ofrece mejoras para vanguardia, portador de estandarte y mago de la sangre.	
	Nexus	300 Roca	Crea todas las unidades de acero. Desbloquea forja de almas.	

	Forja de almas	250 Roca	Desbloquea acero para romper conjuros.	Yunque negro (350 roca): Desbloquea destructor del acero.
	Guarida	350 Roca	Crea todas las unidades de dragón.	Montaña de fuego (250 roca): Desbloquea dragón de fuego. Piedra de eternidad (250 roca): Desbloquea dragón de cristal.
	Altar de la Vida	1000 Roca	Convoca a héroes caídos.	
	Cuartel general	550 Roca	Punto de reparto de todos los recursos. Crea artesanos, maestros del acero, tiradores.	Humanos (300 roca): Desbloquea castillo. Elfos (300 roca): Desbloquea fortaleza elfa. Enanos (300 roca): Desbloquea gremio de guerreros.

10 Créditos

Phenomic Game Development

Managing Director
Boris Kunkel

Creative Director
Volker Wertich

Technical Director
Dirk Ringe

Project Manager
Martin Löhlein

Design
Game Designer
Kian Piruzram

Assistant Game Designer
Felix Waack

Content Manager
Holger Becker

Story Writer
Arne Oehme

Map Designers
Michael Baur
Jochen Peketz

Programming
Game Programming
Matthias Best
Gero Gerber
Dragica Kahlina
Christian Schüler

Engine Programming
Christian Schüler
Karsten Schwenk

Script Engineer
Steffen Itterheim

Art
Art Director
Sven Liebich

Concept Art
Andi Drude
Martin Fiedler
Christoph Krumnov
Manuel Reinher
Ingo Sauer
Ercan Sarigül
Benjamin Schulz

3D Character Modeling and Animation
Yvonne Bergmann
Martin Fiedler
Christian Siecora

Texture Artists
Andi Drude
Christoph Krumnow
Manuel Reinher
Ingo Sauer

UI Design
Manuel Reinher
Benjamin Schulz

FX Design
Alexander Scholz

Environment Artists
Hoa Tu Ngoc
Daniel Noll
Sebastian Vesper

Map Artists
Michael Baur
Sidonie Langer
Nils Schülert
Marcus Lubczyk

Ingame Cutscenes
Marcus Lubczyk

Internal QA
QA Manager
Thomas Vogt

Lead Tester
Andreas Kessissoglou
Marc Kremer

Tester
Matthias Hünefeld
Sven Moelter
Lukas Ames

Music & Sound FX

Original Score written by:
Tilman Sillescu
Pierre Langer
Original Sound Design by:
Pierre Langer
Produced by:
Dynamedion
www.dynamedion.com

Score Layout by:
Marco Jovic
Orchestra:
Thüringen Philharmonie Gotha - Suhl
Conductor:
Bernd Ruf
Orchestra recorded, edited and mixed by:
GENUIN Musikproduktion
Leipzig, Germany
Recording Engineer / Producer:
Alfredo Lasheras

JoWooD Productions Software AG

Producing
Jan Wagner
Michael Kairat

Brand Management
Amelie Clement

Marketing
Johannes Natterer
Petra Gangl

Public Relations
Tamara Berger

Localization Management
Gennaro Giani

Art Direction
Sabine Schmid

Quality Assurance
Quantic Lab

Copy Protection & Mastering
Michael Kairat
Christoph Klauser
Rudolf Doringer

Web
Ernst Satzinger
Martin Langbrugger

Community Management
Johann "IvanErtlov" Ertl

Business & Brand Development
Amelie Clement

Investor Relations
Philipp Brock

Legal
Kourosh Onghaie

Special thanks to the moderators
Community Leader:
Reinhard "Kubi" Pollice
German Forum:
Reinhard "Kubi" Pollice
Johannes "Gimli" Ecker
Mathias "Terranigma" Willuweit
Christian "Lord Odin" Marciniak
Thomas "Bladedancer" Kottke
Rainer "Ditti" Dittmann
English Forum:
Brad "Free Flinker" Marshall
Reinhard "Kubi" Pollice
Peter J. "Spider Jerusalem" Poole
French Forum:
Sandrine "Big Buche" Buchet
Francis "Match" Vanhemmens
Spanish Forum:
Toni Pérez "TYR" Salvador
Carlos Augusto "Ancient Fire" Heerkes

Voiceovers

German Voiceovers
Ton In Ton Studios
www.toninton-wz.de
Wolfgang Zarges
VioletMedia

US Voiceovers
AudioGodz
www.audiogodz.com
Lani Minella

French Voiceovers
Around The Word
www.aroundtheword.com

Spanish Voiceovers
DL Multimedia
www.dl-multimedia.com
Paqui Horcajo

Post-Production
304000 Medienkreationen
www.304000.com
S. Classico + Sardsch Le Lardsche

Translators
David Rocher
Pierre Gehenne
Binary Sonori
Dl Multimedia
Studio Mühl
Sieggie Fleder

Multiplayer Connectivity
Quazal

ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL

Este software original está protegido por la ley de derechos de autor y marcas. Sólo puede venderse en tiendas autorizadas y usarse para fines privados. Por favor, lea atentamente esta licencia antes de utilizar el software.
Al instalar o utilizar este software, usted acepta estar vinculado a los términos del presente acuerdo.

Licencia del producto de software

El presente Acuerdo de licencia de usuario final le concede los siguientes derechos:

Este Acuerdo de licencia de usuario final es un acuerdo legalmente válido entre usted (como persona física o jurídica) y JoWooD Productions Software AG.

Por la compra de este software original, se le concede el derecho a instalar y utilizar el software en un único ordenador.
JoWooD Productions Software AG no le otorga ningún derecho de propiedad sobre el software, y esta licencia no constituye una "venta" del software. Usted es el propietario del CD-ROM en el que está almacenado el software: JoWooD Productions Software AG sigue siendo el único propietario del software contenido en el CD-ROM y de la documentación pertinente, y sigue siendo el propietario de todos y cada uno de los derechos de propiedad intelectual e industrial contenidos en dicho software.

Esta licencia no exclusiva y personal le otorga el derecho a instalar, usar y visualizar una copia de este producto de software en un único ordenador (por ejemplo, una única estación de trabajo, un único terminal, un único equipo portátil, un único buscapersonas, etc.). Se prohibe cualquier otro uso, especialmente el alquiler, la difusión pública u otro tipo de demostración (por ejemplo, en colegios o universidades), la duplicación, la instalación o el traspaso múltiple, y cualquier otro proceso no autorizado mediante el cual este software o parte de él se haga disponible para el público en general (incluido a través de Internet u otros sistemas en línea) sin previo consentimiento por escrito.

Si este software le permite imprimir imágenes que contengan personajes de JoWooD Productions Software AG que estén protegidos por la ley de marcas, esta licencia sólo le permite imprimir las imágenes en papel y usarlas como impresos únicamente para fines personales, no comerciales y no estatales (por ejemplo, dichas imágenes no se pueden difundir ni vender en público), siempre y cuando usted cumpla todas las instrucciones de derechos de autor contenidas en las imágenes que genera el software.

El almacenamiento de datos, especialmente en forma de mapas editados con un Editor de niveles o en forma de modificaciones creadas con un SDK (Software Development Kit), en aquellos casos en que el susodicho Editor de niveles o SDK esté incluido en el programa, estará permitido únicamente para propósitos no comerciales. No se concede licencia alguna para copiar, distribuir o utilizar con fines comerciales tales datos. No deberá crear, utilizar, copiar o distribuir tales mapas o modificaciones cuyo contenido sea ofensivo o ilegal o que infrinja en modo alguno la ley o los derechos de terceras partes, y no podrá combinar tales mapas o modificaciones con cualquier material ofensivo o ilegal. Por el presente Acuerdo, usted asume la entera responsabilidad sobre la totalidad de las modificaciones de datos del juego y mapas. Usted defenderá, indemnizará y evitará perjuicio alguno a JoWooD Productions Software AG y a sus empleados y representantes frente a cualquier demanda, indemnización, daño, actuación judicial o responsabilidad del tipo que fuere que pudiera derivar de la creación, utilización, combinación, duplicación, distribución o promoción de los datos de juego modificados o los mapas por parte del usuario.

El Editor y todos los componentes del SDK se proporcionan "TAL CUAL". No existe garantía, ni se ofrece asistencia técnica ni atención al cliente para el Editor ni los componentes del SDK.

Descripción de otros derechos y limitaciones

Copia de seguridad

Se puede guardar una única copia del producto de software por razones de seguridad o archivo exclusivamente.

Garantía limitada

JoWooD Productions Software AG garantiza que, durante un período de 90 días a partir de la fecha de compra, el software funcionará básicamente conforme al material impreso adjunto. La responsabilidad completa de JoWooD Productions Software AG y lo único que usted puede reclamar consiste, a discreción de JoWooD Productions Software AG, en el reembolso del precio de compra abonado o en la reparación o sustitución del producto de software que no cumpla la garantía limitada de JoWooD, siempre que éste sea devuelto a JoWooD Productions Software AG junto con una copia del recibo de compra. Esta garantía limitada no se aplicará si el fallo del producto de software se debe a un accidente, una mala utilización o una aplicación defectuosa.

El resto de los derechos de garantía no se verán afectados

La garantía anterior es concedida por JoWooD Productions Software AG en calidad de fabricante del producto de software.
Esta garantía no reemplaza ni limita cualquier demanda de garantía o responsabilidad jurídica a la cual usted tenga derecho frente a la tienda que le vendió su versión del producto de software.

Limitación de responsabilidad

En la medida máxima permitida por la legislación aplicable, JoWooD Productions Software AG se niega a aceptar la responsabilidad por cualquier daño especial, accidental, indirecto o consecuente derivado de la utilización, o la imposibilidad de utilizar, el producto de software. Esto incluye aquellos casos en los que JoWooD Productions Software AG haya indicado previamente la posibilidad de tales daños.

Marcas

Este Acuerdo de licencia de usuario final no le otorga ningún derecho en relación con las marcas de JoWooD Productions Software AG.

Fin del acuerdo / Terminación

Esta licencia será aplicable hasta el momento en que una de las partes le ponga término. Usted puede poner término a esta licencia en cualquier momento mediante la devolución del software a JoWooD Productions Software AG o la destrucción del software, de toda la documentación adjunta y de todas las copias e instalaciones de la misma, independientemente de que hayan sido realizadas de acuerdo con esta licencia o no. En caso de que usted infrinja alguna de las disposiciones de esta licencia, JoWooD Productions Software pondrá término inmediatamente a este Acuerdo de licencia sin notificación previa, en cuyo caso usted estará obligado a destruir todas las copias del producto de software.

Cláusula de salvaguardia

En caso de que cualquier disposición de este acuerdo sea o se haga inválida o inaplicable, el resto de este acuerdo no se verá afectado.

Elección del derecho aplicable

Todas las cuestiones legales derivadas o relacionadas con este acuerdo estarán sujetas a la legislación austríaca.

www.spellforce2.com
www.jowood.com









